



Présenté par



en collaboration avec



## 1. RÈGLEMENT

---

- 1.1. Dans une case horaire de 1 heure, chaque partie aura une durée approximative de 50 minutes à temps continu. Si la période de cinquante minutes se termine et qu'une improvisation est en cours, l'arbitre laissera l'improvisation se terminer;
- 1.2. Chaque joueur-euse doit porter des chaussures de sport ou des souliers souples (pas de bottes ou gougounes) ainsi qu'un pantalon uni et sobre (pas de jeans, bermuda, pyjama ou autres);
- 1.3. Chaque joueur-euse doit porter un numéro sur son chandail pour faciliter son identification. Tous les joueur-euse-s de l'équipe doivent porter des chandails d'équipe identiques;
- 1.4. S'il y a égalité après la période réglementaire, il y aura une improvisation supplémentaire au choix de l'arbitre afin de déterminer l'équipe gagnante.  
**Mixte** : durée maximum de 8 minutes  
**Comparée** : durée maximum de 5 minutes;
- 1.5. Chaque équipe est composée d'un minimum de cinq joueur-euse-s et d'un maximum de huit. Il est fortement recommandé de favoriser la diversité des genres au sein des équipes. Si une équipe composée de moins de cinq participant-e-s se présente pour jouer, elle récolte automatiquement une pénalité pour procédure illégale. Si une équipe composée de plus de 8 joueur-euse-s se présente sur le banc pour jouer, elle récolte automatiquement une pénalité pour procédure illégale;
- 1.6. Lors des matchs, un nombre maximum de huit joueur-euse-s est permis sur le banc et, sur l'improvisoire, un maximum de six (6) participant-e-s est permis.
- 1.7. L'arbitre vérifie les thèmes avant chacun des matchs et peut les modifier au besoin. Tous les matchs sont composés de 9 improvisations: 3 comparées et 6 mixtes. Finalement, 3

improvisations doivent avoir une catégorie imposée pour 6 improvisations libres. En cas de match nul, l'improvisation supplémentaire est au choix de l'arbitre;

- 1.8. Lorsque la joute est commencée, l'arbitre est le seul maître. Ses décisions sont définitives et sans appel à moins d'une erreur du statisticien. Toutefois, l'arbitre doit se conformer au livre des règlements, il ne peut pas inventer de nouvelles règles ou pénalités. Les pénalités peuvent être signalées pendant et/ou après l'improvisation;
- 1.9. Une pénalité mineure donne un point de pénalité à l'équipe fautive; une pénalité majeure en donne deux. Lorsqu'une équipe a accumulé trois points de pénalité, elle donne un point à l'équipe adverse. Un-e joueur-euse ayant accumulé trois points de pénalité est automatiquement expulsé-e de la rencontre après l'improvisation en cours;
- 1.10. Un-e capitaine peut en tout temps demander des explications à l'arbitre concernant sa décision, même si ce dernier ne peut revenir sur sa décision (sauf exception, se reporter au règlement 1.6). Un-e coach ne peut pas s'adresser directement à l'arbitre lorsque le match est en cours. Le ou la capitaine doit faire une intervention courte et doit faire preuve de politesse et de précision dans sa demande; seules une question et une réplique sont autorisées. Sa réplique devra être tout aussi respectueuse et concise. Un-e capitaine peut demander à l'arbitre un **comptage** même si celui-ci n'en avait pas donné l'ordre et que le point a été accordé. L'arbitre jugera si, oui ou non, il acquiesce à la demande. **Par contre, tout comptage est définitif, personne ne pourra demander de recomptage**;
- 1.11. Lors des demi-finales et de la finale, l'arbitre en chef déterminera le besoin d'avoir des juges de salle. Au besoin, l'arbitre en chef déterminera deux personnes à titre de juge de salle. Les juges de salle se doivent d'être impartiaux dans leurs décisions. L'arbitre et les capitaines peuvent, en tout moment, s'ils le jugent opportun, demander des explications sur la décision de l'un, de l'autre ou des deux juges. L'arbitre veille ainsi sur le travail des juges de salle et se réserve le droit d'effectuer un changement de juges avant un match si ce changement est justifié;
- 1.12. L'aire de jeu est délimitée de la façon suivante : il est permis de monter sur les bandes, d'en sortir lors d'une catégorie sans frontières et d'aller derrière celle-ci si on garde, en tout temps, un contact physique avec la bande;
- 1.13. Une fois entré sur l'improvisaire, un-e joueur-euse ne peut en ressortir qu'à la fin de l'improvisation. Il est interdit d'entrer en communication avec des joueur-euse-s qui sont

demeuré-e-s sur le banc des joueur-euse-s. En comparée, l'équipe qui n'est pas en jeu n'a jamais le droit de parler. En mixte, la communication est permise de façon discrète, bien sûr;

- 1.14. Pendant les improvisations, les interventions des coachs ne doivent pas déranger le bon déroulement d'un match et distraire les joueur-euse-s, le public et l'arbitre.
  - 1.15. S'il y a expulsion d'un-e joueur.euse-s ou d'un-e coach lors d'un match, une étoile ne peut pas être remise à ce joueur-euse. Il ou elle doit également quitter la patinoire et se diriger vers le vestiaire. Il lui est permis d'assister à la fin du match, mais n'a pas l'autorisation de voter. Dans le cas où le ou la joueur-euse tente de voter, son vote ne sera pas compté par les juges de ligne. **De plus, le ou la joueur-euse doit s'abstenir de tout commentaire au moment de son expulsion et aucune communication avec son équipe n'est permise, car des points de pénalité peuvent encore lui être attribués et s'expose donc à une suspension;**
  - 1.16. Un-e joueur-euse sera expulsé s'il ou elle joue au match sous l'influence d'alcool ou de drogue;
  - 1.17. Le respect d'autrui (arbitres, coachs, joueur-euse-s, bénévoles, équipe d'organisation, etc.) et du matériel est exigé. Pendant un match, dans un cas d'irrespect envers toutes personnes ou matériaux, l'arbitre est autorisé à imposer une sanction pouvant aller jusqu'à l'expulsion du joueur ou de la joueuse du match.
- 1.1. À la fin de chaque match, trois étoiles sont attribuées par l'arbitre.
  - 1.2. Advenant le retard de plus de 10 minutes d'une équipe, celle-ci accuse d'une défaite de 5-0. Si l'équipe se présente, elle pourra tout de même faire un match plus court pour le plaisir de jouer sans que le pointage des improvisations de ce match compte.
  - 1.3. Advenant qu'une équipe déclare forfait à son match, elle accuse d'une défaite de 5-0.
  - 1.4. Les quatre équipes ayant récolté le plus de points accéderont aux demi-finales. Les points sont calculés comme suit : une victoire vaut 2 points, une défaite vaut 0 point et une défaite en prolongation 1 point.

## 2. PÉNALITÉS

---

- 2.1 **Majeure** (double mouvement des bras de haut en bas) : il s'agit d'une qualification plutôt que d'une punition. Elle est attribuée à un-e joueur-euse qui détruit sciemment une improvisation. On annexe le signe de majeure à une punition mineure. Exemple : la punition **cabotinage** est une mineure, mais si un-e joueur-euse cabotine délibérément et sans arrêt et mine totalement l'improvisation en cours, l'arbitre fera le signe pour une punition **cabotinage**, suivi du signe pour majeure.
- 2.2 **Jeu retardé** (mouvement rotatoire de la main, l'index levé) [punition individuelle ou d'équipe] : il y a trois occasions où l'arbitre assigne cette punition :
- Lorsque les joueur-euse-s tardent à entrer sur l'improvisoire et à débiter le jeu après le coup de sifflet marquant le début d'une improvisation;
  - Lorsqu'un-e joueur-euse retarde la progression d'une improvisation en répétant la même question plusieurs fois, par exemple, ou lorsque l'action n'avance absolument pas;
  - Lorsqu'un-e capitaine prolonge la demande des explications de punitions par une question ou une réplique trop longue.
- 2.3 **Nombre illégal de joueurs** (mouvement de la main qui frappe la tête) [punition d'équipe] : s'il y a plus ou moins de joueur-euse-s que ne l'indique la consigne, l'arbitre attribue cette punition. Il attendra toutefois quelques secondes avant la fin de l'improvisation si le nombre de joueur-euse-s est insuffisant pour appeler cette punition. Aussi, ce n'est pas en envoyant des joueur-euse-s dans les dernières secondes qu'une équipe évitera cette punition, car les joueur-euse-s doivent s'impliquer suffisamment dans l'histoire pour être considéré-e-s comme en faisant partie;
- 2.4 **Accessoire illégal** (la main tirant le chandail) [punition individuelle] : le seul accessoire pouvant être utilisé est le gilet. Tout autre objet est illégal. Un-e joueur-euse peut toutefois porter ses lunettes pendant un match, mais doit en faire abstraction et ne doit pas les utiliser comme accessoire;
- 2.5 **Procédure illégale** (coups répétés sur le bras avec le tranchant de la main) [punition individuelle ou d'équipe] : Cette punition est infligée lorsqu'un-e joueur-euse ou une équipe agit à l'encontre du règlement, des consignes ou des principes du tournoi et que cette action n'est pas couverte par les autres règles. Exemples : sauter sur la patinoire et en ressortir, aller derrière la bande, communiquer avec un-e joueur-euse sur la patinoire ou sur le banc, communiquer sur le banc en comparée lorsque c'est au tour de l'autre équipe de s'exécuter, etc.;

- 2.6 **Cabotinage** (pied de nez) [punition individuelle] : un·e joueur·euse cabotine lorsqu'il ou elle en met "trop" pour s'attirer facilement la faveur du public et que ça ne cadre pas dans le déroulement de l'improvisation. Par exemple, des jurons sont inutilement utilisés à plusieurs reprises, un·e joueur·euse s'énerve et gesticule sans but précis, le sexe ou des éléments sexuels sont utilisés pour faire rire;
- 2.7 **Non-respect du thème** (rectangle dessiné dans le vide avec les deux index) [punition d'équipe] : lorsque l'improvisation ne traite, ni de près ni de loin, du thème ou de la catégorie citée, l'arbitre attendra quelques secondes avant la fin de l'improvisation avant de déterminer cette punition;
- 2.8 **Cliché** (tape sur le talon) [punition individuelle ou d'équipe] : cette punition est donnée lorsqu'un·e joueur·euse imite, sans le modifier, quelque chose de bien connu de tout le monde, par exemple des expressions comiques à la mode ou reprises d'un·e humoriste ou d'un texte ou encore d'un slogan publicitaire. Un "cliché" peut aussi être mérité lorsqu'un·e joueur·euse refait le même personnage pendant un match. Une équipe peut également être fautive lorsqu'elle reproduit une scène de film ou de théâtre connue. "Cliché" est souvent synonyme de facilité;
- 2.9 **Décrochage** (mouvement du bras de haut en bas avec le poing fermé) [punition individuelle] : un·e joueur·euse décroche lorsqu'il ou elle perd son personnage. Le fou rire est la démonstration la plus connue du décrochage. On peut aussi décrocher en commençant une improvisation avec un accent allemand et en le perdant en cours de route par exemple;
- 2.10 **Confusion** (rotation complète des bras devant le tronc) [punition individuelle ou d'équipe] : décernée lorsqu'on amène des éléments qui viennent à l'encontre de la logique de l'histoire. L'arbitre se servira de cette punition pour ramener les joueur·euse-s à l'ordre afin qu'ils et elles puissent réintégrer une situation cohérente. Il y a aussi confusion lorsqu'on passe à travers un mur, un comptoir, une porte ou tout autre élément de décor préalablement installé par un·e participant·e;
- 2.11 **Manque d'écoute** (la main sur le poignet) [punition individuelle ou d'équipe] : décerné lorsque des un·e joueur·euse ou ses propositions ne sont pas pris·e-s en compte par un·e autre joueur·euse. Cette punition est aussi infligée à l'équipe lorsque ses membres ne se sont pas entendus sur l'histoire à développer;
- 2.12 **Refus de personnage ou de situation** (la main devant la figure) [punition individuelle] : lorsqu'un·e joueur·euse refuse la proposition de jeu qui lui est faite par l'autre joueur·euse ou par l'histoire;

- 2.13 **Rudesse** (coup de poing dans une main ouverte) [punition individuelle] : punition donnée à un-e joueur-euse qui refuse de coopérer avec les autres sans raison valable et sans faire avancer l'improvisation. On peut également décerner cette punition à un-e joueur-euse trop rude physiquement;
- 2.14 **Obstruction** (Bras croisés sur la poitrine) [punition majeure individuelle] : on accuse un-e joueur-euse d'obstruction lorsqu'il ou elle empêche un-e autre joueur-euse de poursuivre une idée ou de faire une action qui ferait progresser l'improvisation;
- 2.15 **Mauvaise conduite** (les mains sur les hanches) [punition majeure individuelle] : on attribue cette punition dans les cas extrêmes de mauvaise conduite envers les règles. Quelques exemples : un-e joueur-euse, autre que le capitaine, saute sur la patinoire pour demander des explications à l'arbitre; un-e joueur-euse crie des insultes à partir du banc ou a une attitude antisportive ou agressive, etc.;
- 2.16 **Punition de match** (double mouvement des mains sur les hanches) [punition individuelle] : cette punition est imposée lorsqu'il y a violence physique ou verbale ou encore, si un-e joueur-euse insiste pour déranger le déroulement normal d'une partie;
- 2.17 **Balayage** (l'arbitre pointe le sol) : le balayage n'est pas une punition et n'entraîne pas un point de pénalité. L'arbitre annonce un balayage au cours d'une improvisation lorsque celle-ci ne va nulle part ou qu'il juge que l'improvisation doit être arrêtée. Quinze secondes de concertation sont alors données aux deux équipes. Après le sifflement de l'arbitre, l'improvisation reprend avec le temps restant. Les mêmes joueur-euse-s doivent reprendre l'improvisation sur une nouvelle base ou amener un revirement qui amènera l'improvisation quelque part. Si jugé nécessaire, l'arbitre peut appeler un balayage et mettre fin à l'improvisation sans donner de concertation et de reprise de l'improvisation. S'il y a plus de trente secondes d'écoulées à l'improvisation, c'est l'arbitre qui décide s'il y aura un vote ou non. Les capitaines ne peuvent demander d'explications sur cette décision, et si c'est fait, l'arbitre peut refuser de répondre à la demande.

L'arbitre s'occupera des cas spéciaux non couverts par le règlement et qui nuisent à l'improvisation.

Ce règlement a été rédigé par La Ligue d'improvisation du Cégep de Valleyfield  
et révisé par le conseil d'administration du RIASQ en mai 2023.